

**MANAJEMEN PEMBELAJARAN KREATIF
DALAM PENGEMBANGAN KUALITAS *SOFT SKILL*
PESERTA DIDIK DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR
PURWOKERTO**



**Oleh:
Afidatun Khasanah
NIM: 1520411037**

TESIS

**Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) Program Studi Pendidikan Islam
Konsentrasi Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**YOGYAKARTA
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afidatun Khasanah, S.Pd.I
NIM : 1520411037
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam (MKPI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 November 2017



yang menyatakan,

Afidatun Khasanah, S.Pd.I
NIM. 1520411037

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afidatun Khasanah, S.Pd.I

NIM : 1520411037

Jenjang : Magister

Program Studi: Pendidikan Islam

Konsentrasi : Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam (MKPI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Dan jika suatu hari terbukti plagiasi, maka saya bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 13 November 2017

Saya yang menyatakan,



Afidatun Khasanah, S.Pd.I

NIM. 1520411037



KEMENTERIAN AGAMA RI

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

PENGESAHAN

B-1429/Un.02/DT/PP.01.1/12/2017

Tesis Berjudul : MANAJEMEN PEMBELAJARAN KREATIF
DALAM PENGEMBANGAN KUALITAS *SOFT SKILL*
PESERTA DIDIK DI RUMAH KREATIF WADAS
KELIR PURWOKERTO

Nama : Afidatun Khasanah, S.Pd.I

NIM : 1520411037

Prodi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam
(MKPI)

Tanggal Lulus : 6 Desember 2017

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 25 Desember 2017

Dekan



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.

NIP. 196611211992031002



KEMENTERIAN AGAMA RI
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis Berjudul: **MANAJEMEN PEMBELAJARAN KREATIF DALAM
PENGEMBANGAN KUALITAS *SOFT SKILL* PESERTA
DIDIK DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR
PURWOKERTO**

Nama : Afidatun Khasanah, S.Pd.I

NIM : 1520411037

Prodi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam (MKPI)

telah disetujui tim penguji ujian munaqosah:

Ketua/Pembimbing : Dr. Karwadi, M.Ag.

Sekretaris/Penguji I : Dr. Usman, M.Ag.

Penguji II : Dr. Marhumah, M.Pd.

Diujikan di Yogyakarta pada tanggal 06 Desember 2017

Waktu : 09.00-10.00

Hasil/Nilai : A- / 90

IPK : 3,85

Predikat : ~~Memuaskan/Sangat Memuaskan~~ Dengan Pujian
(CumLaude)*

*) coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**MANAJEMEN PEMBELAJARAN KREATIF
DALAM PENGEMBANGAN KUALITAS *SOFT SKILL*
PESERTA DIDIK DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR
PURWOKERTO**

Yang ditulis oleh:

Nama : Afidatun Khasanah, S.Pd.I

NIM : 1520411037

Jenjang : Magister (S2)

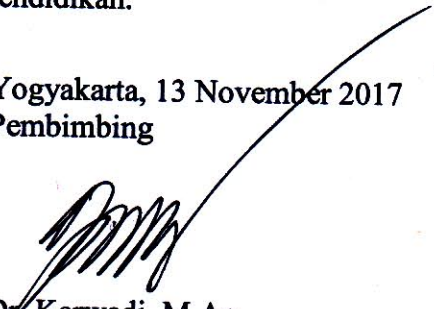
Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam
(MKPI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 13 November 2017
Pembimbing



Dr. Karwadi, M.Ag.
NIP. 19710315 199803 1 004

ABSTRAK

Afidatun Khasanah, Manajemen Pembelajaran Kreatif dalam Pengembangan Kualitas *Soft Skill* Peserta Didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Tesis, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah permasalahan pendidikan saat ini yang belum dapat memenuhi setiap kebutuhan peserta didik. Pendidikan berkualitas masih sangat terbatas sehingga tidak dapat memfasilitasi bagi semua kalangan terutama kalangan menengah kebawah. Pembelajaran formal yang bersifat monoton dan hanya berorientasi pada kemampuan akademik banyak menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dan tidak dapat mengembangkan kemampuan peserta didik secara maksimal. Selain itu adanya pemahaman bahwa keatifitas hanya dimiliki oleh individu jenius merupakan permasalahan yang mendasar bagi pengembangan kreatifitas. Pendidikan berbasis masyarakat yang mengembangkan kualitas *soft skill* melalui berbagai potensi kecerdasan merupakan terobosan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Pendidikan berbasis masyarakat penting untuk dilakukan karena mendidik tidak hanya tugas sekolah atau lembaga pendidikan melainkan juga keluarga dan masyarakat. Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara tanpa terkecuali. Setiap kecerdasan yang dimiliki oleh individu harus mendapatkan stimulus yang tepat berupa kreativitas untuk mengembangkan potensinya. Pendidikan yang berorientasi pada pengembangan *soft skill* peserta didik tentu menjadi sesuatu yang mutlak dibutuhkan dalam memaksimalkan potensi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manajemen yang dilakukan oleh Rumah Kreatif Wadas Kelir dalam melaksanakan pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik.

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian berada di Rumah Kreatif Wadas Kelir Desa Karang Klesem Purwokerto. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu analisis model interaktif dengan langkah-langkah; pengumpulan data; *data reduction*, *data display*, dan *data verification*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, implementasi manajemen pembelajaran kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir dilaksanakan dengan tahap-tahap manajerial seperti perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi yang di dasarkan pada kebutuhan peserta didik dalam pengembangan *soft skill*. *Kedua*, kualitas *soft skill* yang dikembangkan bagi peserta didik melalui berbagai aspek diantaranya komunikasi personal, sosial, dan perilaku manajemen diri. *Ketiga*, adanya peningkatan kualitas *soft skill* peserta didik berupa rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai.

Kata kunci: Pembelajaran Kreatif, Kualitas *Soft Skill*, Peserta didik, dan Rumah Kreatif Wadas Kelir.

Abstract

Creative Learning Management in Quality Development Soft Skill Learners in Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Thesis, Postgraduate Program UIN Sunan Kalijaga, 2017.

This research is motivated by a current educational problem that has not been able to meet every need of learners. Quality education is still very limited so it can't facilitate for all circles, especially the middle class down. Formal learning that is monotonous and only oriented to academic ability leads to a lot of saturation for learners and can't develop learners' abilities to the fullest. In addition there is an understanding that the only creativity owned by individual genius is a fundamental problem for the development of creativity. Community-based education that develops the quality of soft skills through various potentials of intelligence is a breakthrough that can be done to improve the quality of education. Community-based education is important to do because it educates not only schoolwork or educational institutions but also families and communities. Education is a right for every citizen without exception. Each intelligence possessed by the individual must get the right stimulus in the form of creativity to develop its potential. Education-oriented development of soft skills of learners would be something that is absolutely necessary in maximizing the potential of learners. This study aims to describe the management by Rumah Kreatif Wadas Kelir in implementing creative learning in the development of soft skill quality.

The research was conducted with qualitative approach. The location of the research is at Rumah Kreatif Wadas Kelir Desa Karang Klesem Purwokerto. Methods of data collection used were observation, interview, and documentation. Data analysis using Miles and Huberman model, is interactive model analysis with steps; data collection, data reduction, display data, and data verification.

The results showed that first, the implementation of creative learning management in Rumah Kreatif Wadas Kelir implemented with managerial stages such as planning, organizing, implementation, supervision and evaluation based on the needs of learners in the development of soft skills. Second, the quality of soft skill developed for learners through various aspects such as personal communication, social, and self-management behavior. Third, the improvement of the soft skill quality of learners in the form of curiosity, imaginative, feel challenged by pluralism, the nature of risk taking, and the nature of appreciation. Keywords: Creative Learning, Soft Skill Quality, Students, and Rumah Kreatif Wadas Kelir.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunianyalah penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada baginda agung Muhammad SAW, yang telah membawa ummat Islam dari kegelapan hingga menuju jaman yang penuh dengan keilmuan.

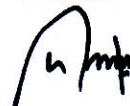
Tesis ini dapat terselesaikan atas dukungan berbagai pihak, untuk ini setulusnya peneliti sampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat bapak/ibu/sdr :

1. Prof. Drs. H. Yudian Wahyudi, Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga, yang telah memberikan izinnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini.
2. Dr. Ahmad Arifi, M. Ag selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang telah memberikan izinnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini.
3. Dr. H. Radjasa, M.Si selaku Ketua dan penguji yang telah memberikan semangat dan dukungannya dalam penyelesaian tesis ini.
4. Prof. Dr. Hamruni, M.Si selaku Dosen Penasehat Akademik, yang telah memberikan semangat dan dukungannya dalam penyelesaian tesis ini.
5. Dr. Karwadi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing sekaligus penguji Tesis, yang telah memberikan bimbingan, masukan dan dukungan sehingga terselesainya tesis ini.

6. Para Dosen dan Karyawan Program Studi Pendidikan Agama Islam, Konsentrasi MKPI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberi ilmu dan dukungannya kepada peneliti.
7. Heru Kurniawan, MA. selaku pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir yang telah memberi izin dan dukungan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Para relawan dan juga peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir yang telah memberikan berbagai informasi kepada peneliti.
9. Syafingi (bapak), Almh. Roichah (ibu), dan Aji Santoso (suami) serta saudaraku yang telah memberi dukungan kepada peneliti sehingga terselesaikannya studi ini.
10. Teman-teman Sekolah Alam Baturraden, Sahabat MKPI dan semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga terselesaikannya tesis ini.

Semoga semua amal baik Bapak/Ibu/Saudara tersebut di atas, menjadi barokah untuk kita atas rahmat dan ridho Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 13 November 2017
Peneliti



Afidatun Khasanah, S.Pd.I

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN DEKAN	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	10
D. Kajian Pustaka.....	12
E. Landasan Teori	14
F. Metode Penelitian	45
G. Sistematika Pembahasan.....	53
BAB II URGENSI MANAJEMEN DALAM PEMBELAJARAN KREATIF	
A. Urgensi Manajemen dalam Pembelajaran	55
B. Urgensi Pengembangan Kreatifitas Peserta Didik	59
C. Peran Keluarga, Sekolah dan Masyarakat dalam Pengembangan Kreatifitas	63
BAB III GAMBARAN UMUM RUMAH KREATIF WADAS KELIR (RKWK) PURWOKERTO	

A. Sejarah Berdirinya Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) Purwokerto	68
B. Latar Belakang Pemikiran Berdirinya Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) Purwokerto	70
C. Letak Geografis.....	71
D. Visi Misi	72
E. Susunan Kepengurusan.....	72
F. Keadaan Pendidik (Relawan)	75
G. Keadaan Peserta Didik.....	79
H. Profil Unit-Unit Kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) Purwokerto.....	80
1. Taman Baca Masyarakat (TBM).....	80
2. Teras Seni.....	81
3. Pusat Studi Pendidikan dan Kreatifitas Anak (PSPKA)	82
4. Wadas Kelir Studio	82
5. TPQ Wadas Kelir	85
 BAB IV IMPLEMENTASI MANAJEMEN PEMBELAJARAN KREATIF DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR	
A. Implementasi Managemen Pembelajaran Kreatif dalam Pengembangan Kualitas <i>Soft Skill</i> Peserta Didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.....	87
1. Perencanaan (<i>Planning</i>).....	88
a. Taman Baca Masyarakat	91
b. Wadas Kelir Studio	92
c. Teras Seni.....	93
d. Pusat Studi Pendidikan dan Kreatifitas Anak (PSPKA)	106
e. TPQ Wadas Kelir)	106
2. Pengorganisasian (<i>Organizing</i>))	107
a. Teras Seni.....	107

b. Pusat Studi Pendidikan dan Kreatifitas Anak (PSPKA).....	108
c. Taman Baca Masyarakat	108
d. Wadas Kelir Studio	109
e. TPQ Wadas Kelir)	110
3. Pergerakkan (<i>Actuating</i>)	110
a. Teras Seni	110
b. Taman Baca Masyarakat	117
c. Pusat Studi Pendidikan dan Kreatifitas Anak (PSPKA)	119
d. Wadas Kelir Studio	120
e. TPQ Wadas Kelir)	121
4. Pengawasan (<i>controlling</i>) dan Evaluasi (<i>Evaluating</i>)	122
a. Teras Seni	123
b. Pusat Studi Pendidikan dan Kreatifitas Anak (PSPKA).....	124
c. Taman Baca Masyarakat	124
d. Wadas Kelir Studio	125
e. TPQ Wadas Kelir)	125
B. Pengembangan Kualitas <i>Soft Skill</i> Peserta Didik di Rumah	
Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.....	126
1. Kesadaran Diri.....	127
2. Manajemen Diri.....	129
3. Kecerdasan Sosial.....	131
4. Manajemen Hubungan.....	133
C. Peningkatan Kualitas <i>Soft Skill</i> Peserta Didik di Rumah	
Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.....	135
1. Keadaan Peserta Didik Sebelum Mengikuti Kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.....	135

2. Keadaan Peserta Didik Sesudah Mengikuti Kegiatan di	
Rumah Kreatif Wadas Kelir	
Purwokerto.....	137
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	150
B. Saran	151
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Peta Konsep Manajemen Pembelajaran Kreatif dalam Pengembangan Kualitas <i>Soft Skill</i> Peserta Didik, 45.
Tabel 2	Susunan Kepengurusan Rumah Kreatif Wadas Kelir, 73.
Tabel 3	Susunan Kepengurusan Unit Kegiatan, 74.
Tabel 4	Daftar Tenaga Pengajar di Rumah Kreatif Wadas, 78.
Tabel 5	Daftar Buku Kreatifitas di Wadas Kelir Studio, 83.
Tabel 6	Jadwal Kegiatan dan Tim Pengajar TPQ Wadas Kelir, 85.
Tabel 7	Satuan Acuan Pembelajaran (SAP) Kreatifitas Angka, 95.
Tabel 8	Satuan Acuan Pembelajaran (SAP) Kreatifitas Bahasa, 97.
Tabel 9	Satuan Acuan Pembelajaran (SAP) Kreatifitas Gerak, 99.
Tabel 10	Satuan Acuan Pembelajaran (SAP) Kreatifitas Musik, 101.
Tabel 11	Satuan Acuan Pembelajaran (SAP) Kreatifitas Warna, 103.
Tabel 12	Materi dan Waktu Pembelajaran di RKWK, 105.
Tabel 13	Hasil Prestasi Peserta Didik, Relawan dan Masyarakat di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto, 140.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Trianggulasi dengan tiga sumber data, 52.
- Gambar 2 Trianggulasi tiga teknik pengumpulan data, 53.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi hasil wawancara bersama Pimpinan, Relawan dan juga Peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir
- Lampiran 2 Dokumen perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto
- Lampiran 3 Dokumentasi berupa CV relawan dan beberapa peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir
- Lampiran 4 Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara tanpa terkecuali. Pemerintah bertanggungjawab memberikan perlindungan hukum untuk memastikan semua individu mendapatkan hak untuk belajar. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan tanpa pandang bulu dan tanpa membedakan status sosial yang dimilikinya.

Adanya pendidikan berkeadilan yakni pendidikan yang mampu mengakomodasi setiap kecerdasan manusia. Pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional beserta PBB memberikan legitimasi hukum berdasarkan *Declaration of Human Rights* (1984) dan *The Four Pillars of Education* (UNESCO, 1997).¹

Pendidikan itu diorientasikan pada tumbuh kembang murid bukan hanya prestasi akademik namun menjamin manusia yang bermartabat serta menyeluruh dari semua jenis kecerdasan. Peningkatan mutu pendidikan berdasarkan prinsip kecerdasan jamak (*multiple intelegences*) sehingga peserta didik diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya.

Howard Gardner Profesor Psikologi Universitas Harvard, menekankan bahwa manusia sedikitnya memiliki sembilan wilayah kecerdasan. Serupa dengan pendapat Gardner, Thomas Amstrong menegaskan bahwa semua anak

¹ Munif Chatib dan Alamsyah Said, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2014), hlm.32.

terlahir cerdas dan berbakat. Kecerdasan majemuk tersebut meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan spasial visual, kecerdasan kinestetis, kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial.

Setiap kecerdasan yang dimiliki oleh individu harus mendapatkan stimulus yang tepat berupa kreativitas untuk mengembangkan potensinya. Indikator berpikir kreatif yang diambil yaitu kelancaran, keluwesan, elaborasi dan keaslian.

Bimbingan belajar dan pendidikan konvensional pada umumnya belum mampu mengembangkan kreatifitas anak secara holistik. Setiap anak membutuhkan sarana aktualisasi diri untuk mengembangkan kreatifitasnya. Pengembangan kreatifitas anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan penunjang yang menstimulus berbagai kecerdasan manusia.

Cara mengajar yang monoton dan kurang kreatif akan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik sehingga akan sulit menerima dan mengembangkan potensinya. Selain itu bagi anak-anak yang berminat untuk mengembangkan bakatnya, akan dihadapkan sebuah realita bahwasannya mereka akan mendapati berbagai hambatan karena keterbatasan biaya. Pendidikan jika disejajarkan dengan sistem yang semacam ini maka belum sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri.²

Proses pembelajaran di sekolah sangat monoton serta berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan menggunakan strategi konvensional. Siswa

² Budi Kuspriyanto dan Sahat Siagian, *Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Fisika*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.6, No. 2, Oktober 2013, hlm. 135.

selalu terkondisikan untuk menerima informasi apa adanya, sehingga mereka pasif dan menunggu diberi informasi tanpa berusaha menemukan informasi tersebut. Pembelajaran yang *teacher centered* ini mengekang kreativitas siswa dan tidak menimbulkan suasana interaktif.

Pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*, menyebabkan suasana belajar yang kurang menarik dan kurang komunikatif. Pada dasarnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu dilakukan secara simultan dengan pengembangan persepsi yang tepat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mann (2005) yang menyimpulkan bahwa persepsi terhadap kreativitas merupakan salah satu pendorong bagi kreativitas.³

Siswa yang memiliki persepsi positif terhadap kreativitas lebih berpotensi menjadi kreatif. Sebaliknya, persepsi-persepsi yang tidak tepat menjadikan pengembangan kreativitas tidak mudah dilakukan. Hal ini dapat dipahami karena individu yang memiliki persepsi tidak tepat, seperti meyakini diri tidak kreatif dan di sisi lain ia juga meyakini bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh individu jenius, tentu tidak akan melakukan upaya produktif untuk menjadikan diri kreatif.

Perlu disadari bahwa selama ini pendidikan formal hanya menekankan perkembangan yang terbatas pada ranah kognitif saja. Sedangkan perkembangan pada ranah afektif (sikap dan perasaan) kurang diperhatikan. Terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali ada kegiatan yang menuntut pemikiran *divergen* atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak

³ Budi Kuspriyanto dan Sahat Siagian, *Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Fisika*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.6, No. 2, Oktober 2013, hlm. 133.

terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perlu dilakukan dengan pembiasaan atau pembudayaan berpikir kreatif. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa termasuk berpikir *divergen* dan *konvergen* tidak dapat dilakukan secara spontan (refleks) tetapi perlu adanya pembiasaan dan persepsi yang tepat dari siswa tentang berpikir kreatif.

Pendidikan yang berorientasi pada pengembangan *soft skill* peserta didik tentu menjadi sesuatu yang mutlak dibutuhkan dalam menunjang kompetensi peserta didik. Saat ini dunia global sedang dihadapkan dengan adanya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah mulai diberlakukan di Indonesia. Kebijakan MEA tentunya memiliki dampak positif dan negatif. Diantara dampak positif dari kebijakan MEA yakni akan memacu pertumbuhan investasi baik dari luar maupun dalam negeri sehingga akan membuka lapangan pekerjaan baru. Selain itu, penduduk Indonesia juga dapat mencari pekerjaan di negara ASEAN lainnya dengan aturan yang relatif akan

lebih mudah dengan adanya MEA.⁴ Namun disisi lain MEA juga menimbulkan dampak negatif bagi kita. Seperti yang kita ketahui, kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) Indonesia masih rata-rata kebawah. Untuk itu peningkatan kualitas SDM Indonesia sangat diperlukan.⁵

Kebutuhan akan tantangan tersebut tentunya hanya harus dihadapi dengan kualitas kompetensi SDM yang mumpuni. Kualitas tersebut tentunya tidak dapat teraktualisasi dengan sistem pembelajaran yang tekstual dan tidak memperhatikan kompetensi dari peserta didik. Anak-anak membutuhkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga mampu untuk menstimulus kompetensi peserta didik melalui *multiple intelegences*. Teori *multiple intelegences* ini berarti kecerdasan seseorang itu selalu berkembang dan dapat dilihat dari kebiasaan seseorang.⁶

Pendidikan juga merupakan ujung tombak dari pembentukan moral. Jika dikaitkan dengan tanggungjawab pendidikan maka banyak perhatian yang akan ditujukan kepada sekolah, guru dan tenaga kependidikan sebagai salah satu penggerak pendidikan. Padahal pendidikan merupakan proses belajar sepanjang masa tak terbatas ruang maupun waktu.

Saat ini sedikit sekali para pemerhati pendidikan yang fokus dalam pendidikan berbasis masyarakat. Pendidikan yang berasal dari kebutuhan masyarakat, ditujukan bagi masyarakat dan dikelola pula bersama

⁴ Diakses melalui <http://rizkie-library.blogspot.co.id/2015/09/mea-dan-kebijakan-ketenagakerjaan.html>. Pada tanggal 17 Maret 2017 pukul 20.32.

⁵ Diakses melalui <http://perahudjogja.blogspot.co.id/2015/09/analisis-alternatif-kebijakan.html>, pada tanggal 17 Maret 2017 pukul 07.30.

⁶ Munif Chatib, *Sekolahnya Manusia sekolah Berbasis Multiple Intelegences di Indonesia*, (Bandung: Kaifa Learning, 2015), hlm:65.

masyarakat. Karena pada hakikatnya pendidikan yang disertai dengan peran serta dari masyarakat akan meningkatkan tingkat keberhasilan yang tinggi bagi proses pendidikan tersebut.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 13, bahwa pendidikan dapat dilakukan dengan tiga jalur, yaitu pendidikan formal, non formal dan informal.⁷ Penyelenggaraan pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, menengah dan atas. Sedangkan pendidikan non formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.

Community Driven Development (CDD) merupakan suatu pendekatan berdasarkan upaya masyarakat untuk mengendalikan keputusan dan sumber. Pendekatan melalui gerakan masyarakat ini merupakan gerakan yang efektif untuk memberikan akses pada pelayanan dan manajemen organisasi masyarakat.⁸

La Belle (1976) menyatakan bahwa di Amerika Latin, pendidikan non formal merupakan salah satu upaya untuk menciptakan perubahan sosial pada tingkat lokal. Pendidikan non formal adalah suatu kebutuhan karena di negara manapun baik yang memerlukan layanan pendidikan sebelum masuk sekolah, sesudah menyelesaikan sekolah, ketika tidak mendapatkan kesempatan sekolah, bahkan ketika mereka sedang bersekolah. Tujuan dari pendidikan

⁷ Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003).

⁸ Saleh Marzuki, *Pendidikan Non Formal Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan andragogi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 87.

non formal adalah supaya individu dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan alamnya dapat secara bebas dan bertanggungjawab menjadi pendorong kearah kemajuan untuk memperbaiki kehidupan mereka.⁹

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi saat ini, penulis meneliti tentang lembaga pendidikan non formal yang diharapkan dapat dijadikan sebagai solusi dalam memperbaiki pendidikan di masyarakat yakni Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Rumah Kreatif Wadas Kelir yang berada di desa Karang Klesem, Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas merupakan rumah sekaligus sarana belajar melalui pendidikan non formal yang diperuntukkan bagi masyarakat dalam mengembangkan kecakapan *soft skill* bagi peserta didik. Pembelajaran kreatif bagi anak-anak usia SD dan SMP yang mengembangkan kecakapan bahasa, logika angka, musik, gerak, warna, film dan drama.

Kegiatan pendidikan di Rumah Kreatif Wadas Kelir dirumuskan dan dikembangkan berdasarkan teori *Multiple Intellegences* (MI) dari Gardner. Pembelajaran tersebut bertujuan untuk pengembangan kreativitas anak, yaitu pendidikan yang di desain secara kreatif untuk pengembangan kecerdasan karakter melalui media kreatifitas.¹⁰

Selain rumah pembelajaran kreatif, Rumah Kreatif Wadas Kelir juga mengembangkan empat bidang lain yang bertujuan untuk memberdayakan relawan dan juga masyarakat sekitar yang berada dilingkungan tersebut

⁹ Saleh Marzuki, *Pendidikan Non Formal Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan andragogi*, hlm. 106.

¹⁰ Wawancara bersama Heru Kurniawan penggagas Rumah Kreatif Wadas Kelir pada tanggal 13 Desember 2016.

diantaranya adalah Wadas Kelir Studio yang berfungsi untuk pengembangan bagi relawan dalam bisnis di bidang musik. TPQ Wadas Kelir yang membina akhlak serta kemampuan di bidang agama bagi anak-anak. Taman Baca Masyarakat yang menyediakan buku-buku bacaan gratis bagi masyarakat sekitar sehingga menambah minat baca masyarakat. Pusat Studi Pendidikan Kreativitas Anak (PSPKA) sebagai komunitas ilmiah yang mengembangkan kemampuan literasi bagi relawan ataupun bagi yang berminat mengikutinya baik dari kalangan mahasiswa ataupun warga sekitar. Rumah Kreatif Wadas Kelir yang memfasilitasi peserta didik untuk berekspresi dalam pembelajaran yang menyenangkan.¹¹

Keberadaan Rumah Kreatif Wadas Kelir merupakan solusi bagi anak-anak golongan menengah kebawah yang bertekad untuk mengembangkan bakat dan potensi mereka dengan baik. Rumah Kreatif Wadas Kelir memfasilitasi anak-anak yang berminat untuk belajar dengan kreatifitas dan menggunakan media belajar yang menyenangkan.

Melalui manajemen yang baik lima unit tersebut telah berkembang dengan baik meskipun swadana dalam penyelenggaraannya. Berdasarkan wawancara bersama relawan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada tanggal 17 Oktober 2016, Rumah Kreatif Wadas Kelir senantiasa mengikutsertakan peran masyarakat dalam penyelenggaraannya, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan maupun pengawasannya.

¹¹ Wawancara bersama relawan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada tanggal 17 Oktober 2016 pukul 17.20.

Perencanaan yang dilakukan melalui kordinasi harian, mingguan, bulanan, maupun tahunan. Keterlibatan masyarakat tersebut dapat diketahui pada saat persiapan untuk peresmian desa Karang Klesem sebagai Rumah Kreatif pada tanggal 8 September 2016 lalu oleh Bupati Banyumas. Masyarakat sangat antusias menyambut kegiatan peresmian Rumah Kreatif tersebut sehingga dapat memberikan peran serta dalam kegiatan tersebut.¹²

Selain itu Rumah Kreatif Wadas Kelir juga secara rutin mengadakan Olimpiade Kreatif yang diadakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir secara berkala. Kegiatan olimpiade tersebut diantaranya adalah mewarnai, membaca puisi dan pidato. Olimpiade tersebut mengundang seluruh sekolah dasar baik SD maupun MI di tingkat Kecamatan Purwokerto.

Pengorganisasian dan pelaksanaan kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir melibatkan berbagai kalangan seperti dari Penggagas Rumah Kreatif Wadas Kelir Bpk. Heru, Perwakilan dari pemuka warga, relawan dan juga segenap warga sekitar. Rumah Kreatif Wadas Kelir juga setiap kegiatannya dimonitoring oleh penggagas Rumah Kreatif Wadas Kelir Heru Kurniawan. Masyarakat turut andil dalam proses perencanaan, penyelenggaraan dan evaluasi kegiatan tersebut secara berkala.

Setiap aspek pembelajaran maupun pengembangan tersebut bertujuan untuk memberdayakan potensi masyarakat terhadap minat belajar, kepedulian terhadap pendidikan dan juga semangat membangun kehidupan bermasyarakat yang edukatif. Tujuannya adalah peningkatan bagi setiap

¹² *Ibid.*

kompetensi yang menjadi orientasi dari penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut. Sehingga penelitian ini berjudul “*Manajemen Pembelajaran Kreatif Dalam Pengembangan Kualitas Soft Skill Peserta Didik Di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto?
2. Bagaimana kualitas *soft skill* yang dikembangkan bagi peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto?
3. Bagaimana peningkatan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui dan mengkaji lebih dalam tentang implementasi manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

- b. Mengetahui dan mengkaji lebih dalam tentang kualitas *soft skill* yang dikembangkan bagi peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.
- c. Mengetahui dan mengkaji lebih dalam tentang peningkatan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

- a. Secara Teoretis
 - 1) Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada almamater serta praktisi pendidikan tentang manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik.
 - 2) Memberikan kontribusi pada pelaksanaan manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik.
- b. Secara Praktis
 - 1) Memberikan masukan bagi pendidik mengenai manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* anak-anak melalui media kreatifitas.
 - 2) Memberikan kontribusi tentang pendidikan kreatif yang dilakukan secara menyenangkan bagi anak-anak.

D. Kajian Pustaka

Sejauh penelusuran peneliti terhadap berbagai sumber pustaka, belum ditemukan hasil penelitian yang fokus pembahasan tentang manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik.

Dari beberapa penelusuran pustaka yang penulis lakukan ada beberapa pustaka yang telah membahas pembelajaran kreatif diantaranya adalah sebuah penelitian yang berjudul Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (Paikem) Model *Index Card Match* dan *Card Sort* pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 36 Semarang. Penelitian ini menggali tentang penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Model *Index Card Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 36 Semarang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Model *Index Card Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PAI kelas VII dalam ke-lima komponen yang saling mempengaruhi yaitu tujuan pembelajaran, metode, media, guru, serta siswa. Komponen tersebut dirancang dan diarahkan agar dalam pelaksanaannya siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk itulah strategi yang dikembangkan adalah strategi PAIKEM. Sedangkan implementasi strategi PAIKEM dalam pembelajaran PAI kelas VII di SMPN 36 Semarang terwujud dalam 2 bentuk metode pembelajaran yaitu *Index Card Match* (mencari jodoh kartu tanya jawab) dan *Card Sort* (menyortir kartu).

Jurnal penelitian tentang “Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya”. Yoni Sunaryo meneliti tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik siswa yang lebih baik antara yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran langsung, mengetahui sikap siswa terhadap model pembelajaran berbasis masalah dan mengetahui assosiasi antara sikap siswa terhadap model pembelajaran berbasis masalah dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematika siswa setelah model pembelajaran berbasis masalah diberikan.

Selanjutnya adalah penelitian tentang “Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa SDN I Cepogo Boyolali”. Penelitian ini bertujuan: Pertama, untuk mendeskripsikan dan menganalisa implementasi PAKEM dalam upaya meningkatkan motivasi belajar PAI siswa SDN I Cepogo Boyolali. Kedua, untuk mendeskripsikan dan menganalisa hasil penerapan PAKEM dalam upaya meningkatkan motivasi belajar PAI siswa SDN I Cepogo Boyolali.

Persamaan dari ketiga penelitian ini adalah bagaimana mengoptimalkan dari potensi siswa terhadap hasil belajar menggunakan konsep kreatifitas yang banyak bersinggungan dengan kualitas *hard skill* dan hanya pada spesifikasi keahlian tertentu saja. Namun belum menelaah tentang kualitas *soft skill* yang juga merupakan aspek penting dalam proses dan hasil

dari proses pendidikan yang kreatif dan berdasarkan pada manajemen pembelajaran yang baik. Penulis berusaha mengkaji dan menelaah lebih dalam tentang *Manajemen Pembelajaran Kreatif Dalam Pengembangan Kualitas Soft Skill Peserta Didik Di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto*.

E. Landasan Teori

1. Manajemen Pembelajaran Kreatif

a. Manajemen Pembelajaran

Manajemen menurut beberapa tokoh memiliki perbedaan dalam definisi. Hal tersebut sesuai dengan sudut pandang dan latar keilmuannya. Kata manajemen berasal dari kata *manage* yang berarti mengurus, mengendalikan, mengani, mengelola, menyelenggarakan, menjalankan, melaksanakan, dan memimpin.¹³ Terdapat tujuh sudut pandang tentang manajemen yakni sebagai berikut:¹⁴

1) Manajemen sebagai Alat atau Cara

Manajemen sebagai cara sebagaimana dinyatakan oleh Luther Gulick yang dikutip oleh Hani Handoko mendefinisikan manajemen sebagai suatu bidang ilmu pengetahuan yang berusaha secara sistematis untuk memahami mengapa dan bagaimana manusia bekerjasama untuk mencapai tujuan dan membuat sistem kerjasama ini lebih bermanfaat bagi kemanusiaan.

¹³ Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*. (Bandung: Pustaka Educa, 2010), hlm. 1-2.

¹⁴ Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*, hlm. 3.

2) Manajemen sebagai Tenaga atau Daya Kekuatan

Manajemen sebagai tenaga disini adalah kekuatan yang didapatkan melalui pengambilan keputusan yang berlandaskan pada pengetahuan yang terpadu untuk mencapai tujuan dari organisasi.

3) Manajemen sebagai Sistem

Manajemen sebagai sistem sebagaimana yang dinyatakan oleh Sanusi adalah adanya sistem yang mengatur tingkah laku manusia yang kooperatif yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu melalui tindakan-tindakan rasional yang dilakukan secara terus-menerus.

4) Manajemen sebagai Proses

George R. Terry menyebutkan bahwa manajemen sebagai proses adalah suatu proses yang khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber yang lainnya.

5) Manajemen sebagai Fungsi

Manajemen sebagai fungsi disini adalah manajemen sebagai kegiatan pimpinan dengan menggunakan segala sumber yang diperlukan untuk mencapai tujuan organisasinya. Dengan

manajemen yang baik diharapkan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya.¹⁵

6) Manajemen sebagai Tugas

Sebagaimana telah didefinisikan oleh Vernon A. Musselman yang dikutip oleh Maman Ukas bahwa manajemen sebagai tugas dari perencanaan, pengorganisasian, dan penyetaffan dan pengawasan pekerjaan agar dapat tercapai tujuan.

7) Manajemen sebagai Aktifitas atau Usaha

Manajemen sebagai aktifitas adalah suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu melalui kegiatan orang lain (H. Koontz dan Donnel (1972)). Pendapat lainnya yakni manajemen adalah kegiatan didalam sebuah organisasi dan penetapan tujuan organisasi serta penetapan penggunaan alat-alat dengan maksud untuk mencapai efektifitas dari tujuan.

Kesimpulan dari berbagai sudut pandang tersebut adalah usaha untuk mengatur organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif, efisien, dan produktif.¹⁶

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 4.

¹⁶ Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*. (Bandung: Pustaka Educa, 2010), hlm. 5.

dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Adapun prinsip-prinsip dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁷

- 1) Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan untuk merubah perilaku. Ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku bagi individu meskipun tidak setiap perubahan perilaku merupakan hasil dari proses pembelajaran.
- 2) Perubahan perilaku meliputi keseluruhan aspek diantaranya adalah aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik.
- 3) Pembelajaran merupakan suatu proses sehingga sifatnya berkesinambungan karena merupakan suatu rangkaian proses yang saling berkaitan dan dinamis.
- 4) Proses pembelajaran dapat dilakukan karena terdapat sesuatu yang mendorong pada tujuan yang hendak dicapai.
- 5) Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman yang dihasilkan dalam bentuk interaksi yang nyata.

Berdasarkan pada kelima prinsip tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan perubahan suatu keenderungan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil praktek. Perubahan yang relatif permanen dalam proses pembelajaran ditunjukkan melalui perubahan dalam *performance*.

Mengacu pada pembahasan tentang manajemen dan juga pembelajaran, dapat dipahami bahwa manajemen pembelajaran

¹⁷ Fakultas Ilmu Pendidikan UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: Grasindo, 2007), hlm. 137-138.

merupakan proses aplikasi fungsi manajemen dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Manajemen berfungsi mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran.

Adapun tujuan dan manfaat manajemen pembelajaran antara lain:¹⁸

- 1) Terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)
- 2) Terciptanya peserta didik yang aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan
- 3) Terpenuhinya kompetensi profesional sebagai pendidik
- 4) Tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien
- 5) Tenaga pendidik memahami administrasi dalam pendidikan
- 6) Teratasinya mutu pendidikan.

Manajemen dalam pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁹

- 1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan merupakan suatu fungsi yang harus dilakukan sebelum fungsi-fungsi yang lainnya. Perencanaan merupakan proses persiapan yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Perencanaan mencakup beberapa hal antara lain penetapan tujuan, perkiraan lingkungan (sumber-sumber dan hambatan, dan penentuan pendekatan yang akan mencapai tujuan-

¹⁸ Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*. (Bandung: Pustaka Educa, 2010), hlm. 20.

¹⁹ Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*, hlm. 26.

tujuan yang dimaksud. Adapun langkah-langkah dalam membuat perencanaan yaitu:

- a) Memandang proses sebagai rangkaian pertanyaan yang harus dijawab meliputi *what* (apa) tujuan yang akan dilaksanakan, *Why* (mengapa) suatu kegiatan dilakukan, *How* (bagaimana) sistem dan tatakerja, *When* (kapan) waktu dan penetapan prioritas kegiatan, *Where* (dimana) tempat berlangsung kegiatan dan *Who* (siapa) yang melaksanakan.
- b) Memandang proses perencanaan sebagai masalah yang harus dipecahkan secara ilmiah dan sistematis.

2) Pengorganisasian (*organizing*)

Proses lanjutan setelah perencanaan yakni pengorganisasian. Pengorganisasian sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan suatu lembaga. Pengorganisasian mensyaratkan adanya pembagian tugas, wewenang dan tanggungjawab yang terinci menurut bidang-bidang dan batas-batas kewenangannya.

Terry menjelaskan pengorganisasian dilakukan untuk menghimpun dan menyusun semua sumber yang diisyaratkan dalam rencana, terutama sumber daya manusia sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai. Tujuan pengorganisasian adalah membantu orang-orang untuk bekerjasama secara efektif dalam wadah organisasi atau lembaga.²⁰

²⁰ *Ibid.*, hlm. 31.

3) Penggerakkan (*Actuating*)

Actuating merupakan fungsi manajemen yang berfungsi untuk merealisasikan hasil perencanaan dan pengorganisasian. *Actuating* dalam organisasi juga bisa diartikan sebagai keseluruhan proses pemberian motif bekerja agar bekerja sungguh-sungguh dan tercapai tujuan organisasi. Penggerakkan ini mencakup didalamnya adalah kepemimpinan, motivasi, komunikasi, dan bentuk-bentuk lain dalam rangka mempengaruhi seseorang untuk mencapai tujuan organisasi pula.²¹

4) Pengawasan (*Controlling*)

Pengawasan merupakan proses pengamatan dan pengukuran suatu kegiatan operasional dan hasil yang dicapai dibandingkan dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan diadakannya pengawasan adalah agar semua kegiatan terlaksana sesuai dengan kebijakan, strategi, keputusan, rencana dan program kerja yang telah dianalisis, dirumuskan dan ditetapkan sebelumnya.

Langkah-langkah dalam pengawasan diantaranya adalah menentukan tujuan standar kualitas pekerjaan yang diharapkan, mengukur dan memulai kegiatan-kegiatan atas dasar tujuan dan standar yang ditetapkan, serta memutuskan dan mengadakan

²¹ Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*. (Bandung: Pustaka Educa, 2010), hlm. 32.

tindakan perbaikan.²² Pembelajaran kreatif merupakan kegiatan yang dirancang agar dapat menghasilkan daya cipta dari peserta didik sehingga manajemen pembelajaran kreatif harus memiliki standar dan juga langkah-langkah yang tepat.

Manajemen sebagai pusat administrasi hal ini berarti segala sesuatu dalam pengorganisasian berawal dan berakhir pada manajemen. Hakikat dari manajemen adalah suatu aktivitas yang menjadi pusat dari administrasi, pusat atau inti kerjasama antar anggota organisasi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya.²³ Fungsi manajemen pembelajaran yakni seluruh aspek dari pelaksana pembelajaran harus senantiasa melaksanakan fungsi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pengawasan melalui dukungan kepemimpinan dan komunikasi akan menciptakan manajemen yang baik.²⁴

b. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mampu menghasilkan sesuatu untuk dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar pengajar mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Pembelajaran menyenangkan merupakan proses belajar yang membahagiakan bagi peserta didik sehingga mereka memusatkan

²² Imam Machali dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*, hlm. 33.

²³ Made Pidarta, *Manajemen Pendidikan Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 19.

²⁴ Syafaruddin Anzhizah, *Sistem Pengambilan Keputusan Pendidikan*, Grasindo, hlm. 29.

perhatiannya dalam proses belajar. Hal ini telah terbukti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁵

Pentingnya kreatifitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Selain itu Utami Munandar (2004) banyak memberikan penjelasan mengenai pentingnya kreativitas, antara lain:²⁶

- 1) Kreativitas adalah esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia; sehubungan dengan ini peranan orang tua, guru, dan masyarakat amat menentukan.
- 2) Pengembangan sumber daya berkualitas yang mampu mengantar Indonesia ke posisi terkemuka, paling tidak sejajar dengan negara-negara lain, baik dalam pembangunan ekonomi, politik, maupun sosial-budaya, pada hakekatnya menuntut komitmen kita untuk dua hal yaitu: a) penemuan dan pengembangan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang, dan b) penumpukan dan pengembangan kreativitas yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, tetapi perlu ditemukeni dan dirangsang sejak usia dini.
- 3) Perusahaan-perusahaan mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru. Banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif-inventif. Kebutuhan-kebutuhan ini belum cukup dapat dilayani.

Berdasarkan urgensi adanya kreatifitas, para ahli telah membuat berbagai teori tentang perkembangan kreatifitas yang

²⁵ Wiinastwan Gora dkk, *Pakematik Startegi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Fex Media Komputerindo, hlm. 13.

²⁶ Tite Juliantin, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*, 2009. Hlm. 4.

terangkum dalam teori empat P (pribadi, pendorong (*press*), proses dan produk). Teori empat P tersebut sebagaimana penjabaran berikut ini:²⁷

1) Teori tentang pembentukan pribadi kreatif

Kreatifitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Dua teori yang akan dibahas yakni teori psikoanalisis dan teori humanistik untuk dijadikan sebagai landasan perencanaan.

a) Teori Psikoanalisis

Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.²⁸

b) Teori Freud

Freud menganut sebuah pandangan yang menyatakan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Menurut Freud orang hanya di dorong untuk menjadi kreatif jika mereka

²⁷ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 32.

²⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 32.

tidak dapat memenuhi kebutuhan seksual secara langsung. Pada umur empat tahun anak mengembangkan hasrat fisik untuk orangtua dari jenis kelamin yang berbeda. Karena kebutuhan ini tidak dapat dipenuhi maka terjadi sublimasi dan awal dari imajinasi. Freud menjelaskan banyak karya seni sebagai sublimasi dari seniman.

c) Teori Kris

Ernest Kris (1900-1957) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang memberikan kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang-orang yang kreatif adalah mereka yang mampu untuk memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar. Mereka mampu melihat masalah-masalah yang dihadapi dengan cara yang segar dan inovatif untuk *“regress in the service of ego”*.

d) Teori Jung

Carl Jung (1875-1961) mempercayai bahwa ketidaksadaran memainkan peran yang amat penting dalam kreatifitas tingkat tinggi. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni dan karya-karya baru lainnya.

e) Teori Humanistik

Teori ini memandang bahwasannya kreatifitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreatifitas dapat berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.²⁹

f) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow (1908-1970) manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Empat kebutuhan pertama yakni kebutuhan “*deviciency*” karena mungkin dapat dipuaskan sampai tidak dirasakan sebagai suatu kebutuhan lagi. Kebutuhan pada tingkat tertinggi adalah kebutuhan “*being*” karena jika dipupuk maka kebutuhan ini akan semakin kuat yang memperkaya keberadaan kita. Proses perwujudan diri ini erat dengan kreatifitas.

g) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers (1902-1987) tiga kondisi dari pribadi yang kreatif adalah: *Pertama*, keterbukaan terhadap pengalaman. *Kedua*, kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang. *Ketiga*, kemampuan untuk bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 33.

2) Teori-teori tentang *press*

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Berikut adalah dua aspek pendorong adanya kreatifitas:³⁰

a) Motivasi untuk kreatifitas

Setiap orang memiliki dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreatifitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

b) Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif

Menurut pengalaman Rogers dalam psikoterapi, penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreatifitas yang konstruktif. Keamanan psikologis dapat memiliki tiga proses yang saling berhubungan yakni menerima individu sebagaimana adanya, mengusahakan evaluasi didalamnya tidak ada ancaman dan memberikan pengertian secara empatik terhadap perasaan, pemikiran serta tindakan mereka. Sedangkan dalam kebebasan

³⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 37.

psikologis yakni kesempatan yang diberikan untuk secara bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasannya sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya.

3) Teori tentang proses kreatif

Hal yang terpenting dari proses kreatifitas adalah memberikan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dengan syarat tidak merugikan orang lain dan lingkungannya. Berikut ini adalah dua teori yang berkaitan dengan proses kreatifitas:³¹

a) Teori Wallas

Teori Wallas dikemukakan dalam bukunya *The Art of Thought* yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yakni pertama, persiapan dengan cara belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Kedua, inkubasi adalah kegiatan menghimpun data. Ketiga, iluminasi yakni tahap timbulnya *insight* atau “aha-erlebnis. Keempat adalah verifikasi atau tahap evaluasi dimana ide atau kreasi baru tersebut diuji terhadap realitas.

b) Teori belahan otak kanan dan kiri

Setelah kelahiran gerakan-gerakan yang semula belum berdiferensiasi berkembang menjadi pola dengan preferensi

³¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 39.

untuk kiri atau kanan. Dihipotesiskan bahwa belahan otak kanan berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif sehingga terjadi *dicothomania* membagi-bagi semua fungsi mental menjadi belahn kanan dan kiri.³²

Otak kiri cenderung melihat dan memutuskan sesuatu melalui tahapan, langkah-langkah linier, logis dan rasional, serta penuh pertimbangan analisis sebab dan akibat. Otak kiri bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang terukur. Otak kiri ini menjadi tahapan simpul demi simpul manusia dalam memecahkan misteri sains dan teknologi. Sedangkan otak kanan adalah pusat kreatifitas manusia. Fungsinya yang holistic membuat otak bagian anak ini sebagai otak yang intuitif. Otak kanan dipenuhi hal yang ramai tanpa batas, semarak, acak-acakan indah, kaya dengan hal yang tak terduga.³³

4) Teori tentang produk kreatif

Suatu kondisi yang memungkinkan terciptanya produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi yang kreatif dan dengan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna akan timbul dengan sendirinya.

³² Ibid., hlm.40.

³³ Munif Chatib, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bandung: Kaifa Learning, 2014), hlm. 42.

Tujuan utama dari pembelajaran kreatif adalah mewujudkan anak-anak yang kreatif, yaitu anak-anak yang cerdas dan berkarakter. Anak yang cerdas adalah suatu potensi untuk mengatasi permasalahan. Gardner menegaskan bahwasannya kecerdasan anak itu tidak bersifat homogen namun heterogen dan jamak. Artinya setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda. Dalam hal ini pembelajaran kreatif bertujuan untuk mengembangkan setiap kecerdasan anak-anak dan mampu menghasilkan suatu karya cipta.³⁴ Banyak sekali kecerdasan pada anak yang tidak mendapatkan stimulus yang tepat bagi kecerdasan mereka sehingga mereka dianggap sebagai anak yang bodoh, padahal mereka adalah anak-anak yang mendapati perlakuan yang tidak menyesuaikan dengan gaya belajar ataupun potensi yang dimiliki.³⁵

Kreatifitas pada dasarnya harus memunculkan suatu daya cipta sebagai suatu produk kreatifitas. Memunculkan kreatifitas tentunya membutuhkan mekanisme dalam pembelajaran kreatif, diantaranya adalah sebagai berikut:³⁶

1) Mengamati

Mengamati merupakan suatu kegiatan intensif yang dilakukan dengan melihat suatu fenomena. Intensifitas mengamati ini terletak pada keinginan anak-anak untuk bisa mendapatkan

³⁴ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 117-190.

³⁵ Munif Chatib, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bandung: Kaifa Learning, 2014), hlm. 6.

³⁶ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 76.

informasi. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan adalah kehidupan paling menarik bagi anak-anak. Anak-anak akan mengamati lingkungan dengan cara yang khas yakni dengan bermain. Sejak usia 0-6 anak-anak akan menjadikan pengamatan sebagai pengalaman belajar paling dasar proses pengamatan terjadi melalui indra penglihatan secara intensif.

Saat mengamati dengan kesadaran intensif yang tinggi anak-anak akan mendapatkan banyak hal diantaranya adalah kejadian, benda-benda, maupun kejadian dalam suatu lingkungan. Anak-anak akan tertarik pada hal-hal yang dianggapnya menarik perhatian saja dan menampung pada memori otaknya. Hal yang menarik perhatian inilah akan menciptakan persepsi anak. Hasil dari persepsi inilah yang akan dikategorisasikan, dikonseptualisasikan, dianalisis, sampai dihasilkan suatu temuan yang bisa didalami lebih lanjut menjadi suatu pengetahuan tertentu.³⁷

2) Merumuskan Persoalan

Merumuskan persoalan ini dilakukan saat anak-anak telah mendapatkan pengetahuan dari hasil pengamatannya yang selaras dengan minat, pengalaman dan pengetahuan. Pengetahuan anak-anak dikondisikan untuk dapat merumuskan permasalahan yang memiliki relevansi dengan materi belajar. Rumusan permasalahan

³⁷ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak.*, hlm.78.

ini diidentifikasi untuk dicari jawabannya dalam kegiatan pembelajaran kreatif.

Pembelajaran kreatif harus bisa mengkondisikan anak-anak dalam melakukan pengamatan yang dapat melahirkan pertanyaan atau persoalan. Ada empat hal dasar bagi anak yang dijadikan sebagai sumber pertanyaan anak-anak adalah, *pertama*, karena ada rasa penasaran. *Kedua*, karena sesuatu itu sedang menjadi tugas untuk dicari jawabannya melalui rangkaian uji coba. *Ketiga*, persoalan muncul sebagai hasil pengalaman dalam pengamatan terhadap sesuatu. *Keempat*, persoalan muncul karena sesuatu yang diamati sedang menjadi fokus perhatian bagi anak untuk dijadikan media dalam mengatasi persoalan anak.³⁸

3) Menguji Coba

Setelah tahap pengamatan dan menemukan permasalahan anak akan melakukan uji coba untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Kegiatan uji coba ini dilakukan melalui eksplorasi atas pemahaman yang diperoleh. Dalam pembelajaran kreatif tidak berhenti pada pemahaman akan tetapi mempraktikkan pemahaman untuk melakukan serangkaian aktivitas uji coba untuk menyelesaikan persoalan. Aktivitas inilah yang dijadikan anak-anak dalam belajar untuk menghasilkan karya. Dalam hal ini uji coba dilandasi oleh motivasi sebagai berikut:

³⁸ *Ibid.*, hlm. 83.

a) Motivasi Penasaran

Motivasi ini sangat mempengaruhi anak-anak untuk melakukan serangkaian aktifitas uji coba. Motivasi penasaran ini biasanya berkaitan dengan jawaban-jawaban yang sederhana.

b) Motivasi Elaborasi

Motivasi elaborasi ini bertujuan untuk mendalami atau mengembangkan rasa penasaran anak. Motivasi ini menjadi dasar pengembangan modifikasi dan *discovery*.

c) Motivasi Modifikasi

Motivasi modifikasi memungkinkan siswa untuk meniru, mempraktikan, bahkan memodifikasi hasil pengetahuannya. Kemampuan ini jika ditingkatkan dapat berimplikasi pada kemampuan anak untuk menemukan atau menciptakan hal lain melalui hasil belajar yang dicapai.

d) Motivasi *Discovery*

Motivasi *discovery* merupakan motivasi akhir dalam pembelajaran yang berujung pada penciptaan. *Discovery* merupakan tujuan akhir dari suatu pembelajaran kreatif, yakni melalui pemahaman keilmuan anak bisa menciptakan sesuatu

yang sesuai dengan konsentrasi dan minat, bakat serta potensi yang dimilikinya.³⁹

4) Menghasilkan Karya

Karya merupakan hasil dari aktifitas uji coba yang dilakukan anak-anak. Dalam pembelajaran kreatif, karya cipta merupakan karya yang diciptakan oleh kecerdasan anak-anak dalam memecahkan persoalan. Karya cipta merupakan aktualisasi kecerdasan anak-anak dalam memahami jawaban atas persoalan yang dihadapi.

Terdapat korelasi antara hasil karya dan kecerdasan anak-anak. Kecerdasan adalah kemampuan untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan media pembentuk karya sesuai dengan konteks budaya. Terdapat tiga hasil karya anak-anak dalam menyelesaikan persoalan diantaranya adalah:⁴⁰

- a) Karya intelektual, karya ini mencerminkan pikiran dan gagasan anak sebagai solusi atas persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran.
- b) Karya performa kreasi, karya ini berupa performa, kreasi dan langkah-langkah tertentu yang hanya bisa dipahami dengan cara menyaksikan performa. Jenis karya ini masuk dalam tuang materi apa pun yang ada dalam pembelajaran kreatif.

³⁹ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 90.

⁴⁰ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*., hlm.93.

- c) Karya aktivitas edukatif, karya ini fokus pada proses kreatif dan keterlibatan langsung anak-anak dalam aktifitas edukatif. Karya aktivitas edukatif ini diukur berdasarkan pada kemampuan anak-anak memanajemen kegiatan secara baik.

5) Membagikan

Membagikan karya anak-anak merupakan wujud dari representasi kemampuan anak-anak dalam mengatasi persoalan melalui dominasi kecerdasannya. Maka membagikan karya anak-anak memiliki tujuan agar diketahui oleh masyarakat luas tentang karya yang telah dihasilkan oleh anak-anak. Selain itu sebagai cara untuk meningkatkan rasa senang pada anak karena karyanya dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Publikasi ini tentunya dapat membangun motivasi, eksistensi dan tanggungjawab agar anak-anak terus belajar dan menghasilkan karya cipta.

Dalam hal ini ada dua cara membagikan karya anak diantaranya adalah dengan cara:⁴¹

- a) Strategi internal, yakni membagikan karya anak-anak sebagai hasil belajar pada civitas akademika itu sendiri. Cara yang dapat dilakukan diantaranya adalah:
- (1) Presentasi di kelas
 - (2) Pertunjukan seni
 - (3) Memajang karya di majalah dinding
 - (4) Membuat buletin atau majalah
 - (5) Mengadakan lomba atau sayembara
 - (6) Mengadakan pemutaran film karya anak-anak

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 97.

(7) Mem-*publish* di jejaring sosial

b) Strategi eksternal, yakni mempublikasikan karya anak ke masyarakat. Diantaranya dapat dilakukan dengan cara:

- (1) Mengirimkan hasil karya ke media masa
- (2) Mengikuti lomba atau sayembara tingkat lokal ataupun nasional
- (3) Membuat buletin atau majalah untuk masyarakat
- (4) Membangun jejaring sosial media untuk masyarakat
- (5) Menerbitkan buku
- (6) Mengadakan pertunjukan terbuka

6) Apresiasi

Apresiasi merupakan wujud penghargaan terhadap hasil karya anak-anak. Adanya pengakuan bagi anak-anak setelah menghasilkan karya merupakan hal yang wajib dilakukan setelah anak-anak meraih prestasi. Pengakuan ini akan membangun keyakinan bagi anak-anak untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Apresiasi ini dapat disampaikan dengan tiga hal yakni ekspresi perhatian, ucapan selamat, dan materi.⁴²

Pembelajaran kreatif yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran yang kreatif. Jerry Wennstorm (2005) menyatakan menyatakan proses kreatif adalah suatu format eksplorasi berbeda dari yang lain, yaitu proses yang dihubungkan pada pengalaman hidup dan bukan merupakan suatu

⁴² Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 109.

model yang umum. Proses pembelajaran kreatif antara siswa satu dengan yang lainnya berada pada takaran yang berbeda-beda.⁴³

Menurut Siswono, “meningkatkan kemampuan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah”. Siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika.

Selain itu siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah dan dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah serta dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umum diketahui siswa.⁴⁴

Proses belajar itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor diri (internal) dan faktor luar (eksternal). Faktor internal meliputi bakat dan kecerdasan, kreativitas, motivasi, minat, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal ialah lingkungan sosial, lingkungan fisik, dan fasilitas belajar. Faktor yang paling menentukan keberhasilan seseorang adalah faktor diri. Jika faktor diri sudah mendukung, besar kemungkinan yang bersangkutan

⁴³ Wiinastwan Gora dkk, *Pakematik Startegi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Fex Media Komputerindo, hlm., 12.

⁴⁴ Supardi U.S, *Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika*, Jurnal Formatif 2(3): 248-262.

akan berhasil. Sebab jika seorang siswa sungguh-sungguh dalam belajar, ia akan berupaya mengatasi faktor luar yang kurang mendukung.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa manajemen pembelajaran kreatif adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi pada pembelajaran yang dapat menciptakan daya kreasi bagi peserta didik maupun bagi para pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pengukuran adanya peningkatan kreativitas, menurut Tite Juliantine yang berpedoman pada Desmita (2007:177) yang mengacu pada Guilford yang menjelaskan bahwa: “Kreativitas berarti *aptitude* dan *non aptitude*”. Selain itu juga mengadopsi atau mengacu pada model penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh Utami Munandar (2004:68) yang menjelaskan bahwa: “Tes untuk mengukur kreativitas meliputi *aptitude traits* atau ciri kognitif dari kreativitas dan *non-aptitude traits* atau ciri afektif dari kreativitas.” Utami Munandar (1992:88-93) menjelaskan bahwa ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi:⁴⁵

- 1) Keterampilan berpikir lancar (kelancaran)
- 2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)
- 3) Keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas)
- 4) Keterampilan memperinci (elaborasi)
- 5) Keterampilan menilai (evaluasi)

⁴⁵ Tite Juliantin, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*, 2009. Hlm. 5.

Sedangkan ciri-ciri non *aptitude* yaitu:

- 1) Rasa ingin tahu
- 2) Bersifat imajinatif
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- 4) Sifat berani mengambil risiko
- 5) Sifat menghargai.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang dapat terukur melalui *aptitude* dan non *aptitudenya*. Oleh karena itu yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana profil kreativitas siswa dilihat dari ciri *aptitude* dan ciri non *aptitude* sebelum dan sesudah diimplementasikan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani.

Keberhasilan kreatif menurut Amaibel (1989) adalah persimpangan (*instersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tumbuh dari dalam, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar (oleh lingkungan).⁴⁶

2. Pengembangan Kualitas *Soft Skill*

Manusia sebagai makhluk yang memiliki potensi kreatifitas tentunya membutuhkan dua kemampuan yang menunjang kreatifitas dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia yakni kemampuan *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* mengacu pada kemampuan teknis dan pengetahuan faktual yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan, namun *soft skill*

⁴⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 77.

memungkinkan manusia untuk menggunakan kemampuan teknis lebih efektif.⁴⁷

Kasmadi menuliskan dalam bukunya mengutip pernyataan dari Dr. A. Ilyas Ismail, MA dalam orasi ilmiah (Ahad, 5 Jumadil Awal 1434 H) di Universitas Islam Asy-Syafi'iyah Jakarta mengatakan, kesuksesan seseorang di dunia kerja 80% ditentukan oleh kemampuan *soft skills* (akhlak/kecakapan diri) dan 20 % kemampuan *hard skills* (ilmu). Beliau menggambarkan, “*Achieve goals using soft skills*”.

Soft Skills memang bukan pengetahuan tapi lebih cenderung kepada akhlak seseorang. Bisa berbentuk cinta, daya tarik pribadi, progress, berubah, bersaing orientasi, visi harmoni dan seterusnya. Jika ditelaah lebih dalam, *soft skill* membuka ruang berpikir konsep yang tentunya tidak mudah dimiliki jika tidak didasari secara kuat oleh pendidikan orangtua dimasa kecil.⁴⁸

Dalam buku *Hard Truth about Soft Skills*, Peggy Klaus (2007) menjelaskan *soft skill* meliputi komunikasi personal, sosial, dan perilaku manajemen diri. *Soft skill* melengkapi *hard skill* dan sangat penting bagi kesuksesan. Substansi *soft skill* tidak jauh berbeda dengan kompetensi atau kecerdasan emosi (EQ). Adapun unsur-unsur *soft skill* menurut Daniel Goleman (1999) terdiri dari empat klaster yaitu:⁴⁹

⁴⁷Kaswan, *101 Soft Skills untuk Mencapai Puncak Kinerja dan Kepemimpinan*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hlm. 5-20.

⁴⁸ Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 116

⁴⁹ Kaswan, *101 Soft Skills untuk Mencapai Puncak Kinerja dan Kepemimpinan*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hlm. 5-20.

- a. Kesadaran diri, adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami kekuatan, kebutuhan, nilai-nilai, ambisi, suasana hati, emosi, dorongan diri sendiri dan dampaknya terhadap orang lain.
- b. Manajemen diri yakni kemampuan untuk mengatur dirinya sendiri berupa manajemen emosi, manajemen emosi, mengelola prioritas, mengelola energi, mengelola pikiran, mengelola kata-kata, mengelola kehidupan pribadi, mengelola kekuatan, dan mengetahui cara melakukan pekerjaan.
- c. Kecerdasan sosial, yakni kemampuan sosial yang dapat memahami keadaan batiniah orang lain sampai memahami perasaan dan pikirannya. Hal ini meliputi pertama, empati dasar yakni dapat merasakan isyarat-isyarat non verbal. Kedua, penyelarasan yaitu kemampuan untuk mendengarkan dengan reseptif dan menyelaraskan diri pada seseorang. Ketiga, ketepatan empatik yakni memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain.
- d. Manajemen hubungan yakni kemampuan untuk membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Kemampuan sosial ini menentukan kesuksesan pada seseorang. Membangun hubungan yang baik ini harus memahami unsur-unsur hubungan yang sehat antara lain kepercayaan, saling menghargai dan komunikasi.

Pengembangan *soft skill* bagi peserta didik dapat dilakukan dengan mengembangkan sembilan kecerdasan majemuk yang ada pada individu. Kecerdasan majemuk disini yakni kecerdasan yang banyak dan luas.

Kecerdasan tersebut pada hakekatnya tidak terbatas namun keterbatasan manusialah yang membatasinya menjadi sembilan kecerdasan. Sembilan

Multiple Inteleverages tersebut diantaranya adalah:

- a. Kecerdasan linguistik (cerdas bahasa), yakni kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.
- b. Kecerdasan Logis Matematis (cerdas angka), yakni kemampuan dalam berhitung, mengukur dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis serta menyelesaikan operasi angka-angka.
- c. Kecerdasan Spasial-Visual (cerdas ruang dan gambar), yaitu cara pandang dalam proyeksi tertentu dan kapasitas untuk berfikir dalam tiga cara dimensi. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi imajinasi, misalnya memodifikasi bayangan suatu objek dengan melakukan percobaan sederhana.⁵⁰
- d. Kecerdasan Kinestetis (cerdas olah tubuh dan jasmani), yaitu kemampuan belajar lewat tindakan dan pengalaman melalui praktek langsung. Jenis kecerdasan ini lebih senang berada dilingkungan tempat dia bisa memahami sesuatu lewat pengalaman nyata. Kemampuan bergerak di sekitar objek dan keterampilan-keterampilan fisik yang halus dan kemampuan mengolah tubuh ke dalam bentuk gerakan tertentu merupakan pola dasar kecerdasan kinestetis.
- e. Kecerdasan Musik (cerdas musik), yaitu kemampuan seseorang yang mempunyai sensitivitas pada pola titi nada, melodi, ritme, dan nada. Musik tidak hanya dipelajari secara auditori tapi juga melibatkan semua fungsi panca indra.
- f. Kecerdasan Interpersonal (cerdas bergaul), yaitu kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Termasuk kemampuan membentuk dan menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam suatu kelompok.
- g. Kecerdasan Intrapersonal (cerdas diri), yaitu kemampuan membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan pengetahuan semacam itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang.
- h. Kecerdasan Naturalis (Cerdas Alam), yaitu jenis kecerdasan yang erat hubungan dengan lingkungan, flora dan fauna. Tidak hanya menyenangi alam untuk dinikmati keindahannya namun juga punya kepedulian untuk kelestarian alam tersebut.

⁵⁰ Munif Chatib, *Sekolahnya Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan* (Bandung: Mizan Pustaka, 2014), hlm.87.

- i. Kecerdasan Eksisistensial (cerdas spiritual), yaitu kesiapan manusia untuk menghadapi kematian.⁵¹

Berdasarkan sembilan potensi kecerdasan tersebut dapat dikembangkan menjadi sebuah kualitas *soft skill* bagi peserta didik. Hal ini dapat dikatakan bahwasannya kualitas potensi yang ada pada manusia merupakan suatu sifat mendasar yang telah ada sejak dilahirkan. Potensi ini dapat dijadikan sebagai sebuah kemampuan yang dapat dilakukan oleh seseorang dengan baik dan fektif, potensi ini tidak hanya berupa keahlian dan pengetahuan saja namun cenderung pada kekuatan pada diri seseorang.

Soft skill merupakan bagian yang tidak terlihat oleh orang lain yang ada disekitar namun dapat dirasakan oleh orang lain melalui sikap dan perilakunya saat berinteraksi, berkomunikasi dan berhubungan sosial.

Institusi pendidikan perlu mengembangkan tidak hanya perlu mengembangkan hard skill yang mengerucut pada aspek kognitif dan psikomotor saja namun juga soft skill yang mengembangkan aspek afektif dengan kompetensi yang dituju adalah rasa nasionalisme, kepedulian sosial, kemampuan komunikasi, kemampuan berorganisasi, berakhlak mulia, berjiwa kepemimpinan, kewirausahaan, serta stabilitas emosional dan karakter.

Pengembangan *soft skill* harus dilaksanakan dengan penuh kesadaran terencana, teratur, terarah dan bertanggung jawab sehingga pendidik maupun peserta didik tidak hanya menguasai bidang ilmu

⁵¹ Munif Chatib, *Sekolahnya Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, hlm.93.

minatnya namun memiliki sikap, kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.⁵² Pengembangan kualitas soft skill dalam pembelajaran ini bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan potensinya melalui proses dan hasil pembelajaran.

Pengembangan *soft skill* dapat dikembangkan melalui pendidikan non formal berbasis masyarakat. Pendidikan non formal sebagaimana Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 13, bahwa pendidikan dapat dilakukan dengan tiga jalur, yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Penyelenggaraan pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, menengah dan atas. Sedangkan pendidikan non formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.

Proses belajar pendidikan non formal terjadi secara terorganisasi diluar sistem persekolahan atau pendidikan formal, baik dilaksanakan terpisah maupun merupakan bagian penting dari suatu kegiatan yang lebih besar yang dimaksudkan untuk melayani sasaran didik tertentu dengan metode pembelajaran tertentu pula. Berikut adalah konsep dasar dalam pendidikan nonformal.⁵³

⁵² Roosseno, *Jembatan dan Menjembatani*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), hlm. 308.

⁵³ Saleh Marzuki, *Pendidikan Non Formal Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan andragogi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 136.

- a. Pendidikan non formal yakni pendidikan sebagai upaya untuk mengubah dirinya ataupun orang lain. Pendidikan ini tidak sebatas akademik saja namun juga *skill* yang harus mencakup kecakapan tertentu.
- b. Kebutuhan belajar minimum yang esensial yakni sesuatu yang harus diketahui dan dapat dikerjakan oleh anak-anak.
- c. Proses pertumbuhan manusia dalam masyarakat transisi memerlukan layanan pendidikan guna membantu pertumbuhan individu secara efektif.
- d. Berperan dalam pendidikan yang berada di wilayah pedesaan.

Untuk mempermudah dalam memahami teori yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini, berikut disajikan tabel tentang teori dalam manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill*:

Manajemen Pembelajaran	Pembelajaran Kreatif	Pengembangan <i>Soft Skill</i>
Manajemen pembelajaran merupakan proses aplikasi fungsi manajemen dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Tahap-tahap manajemen pembelajaran: 1. Perencanaan 2. Pengorganisasian 3. Pergerakan 4. Pengawasan	Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mampu menghasilkan sesuatu untuk dirinya dan orang lain. Mekanisme pembelajaran kreatif: 1. Mengamati 2. Merumuskan persoalan 3. Menguji coba 4. Menghasilkan karya 5. Membagikan 6. Apresiasi	Pengembangan <i>soft skill</i> dilakukan melalui empat unsur (Daniel Goleman (1999): 1. Kesadaran diri 2. Manajemen diri 3. Kecerdasan sosial 4. Manajemen hubungan Pengembangan <i>soft skill</i> tersebut bertujuan untuk mengembangkan 9 kecerdasan (Howard Gardner): 1. Linguistik 2. Logis matematis

		3. Spasial-visual 4. Kinestetis 5. Musik 6. Interpersonal 7. Intrapersonal 8. Naturalis 9. Eksistensial.
--	--	--

Tabel 1. Peta Konsep Manajemen Pembelajaran Kreatif dalam Pengembangan Kualitas *Soft Skill* Peserta Didik

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh informasi terkait manajemen pembelajaran kreatif dan kualitas *soft skill* yang dikembangkan bagi peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Sedangkan pendekatan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu penelitian dengan pendekatan analisis non statistik atau data yang tidak menggunakan angka-angka. Jadi penulis wujudkan hasilnya dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Adapun posisi peneliti adalah sebagai instrumen kunci dalam penelitian tersebut.

2. Subyek dan Obyek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan *social situation* atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktifitas

(*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut, dapat dinyatakan sebagai obyek penelitian yang ingin dipahami secara mendalam. Pada situasi sosial atau obyek penelitian ini peneliti dapat mengamati secara mendalam aktifitas (*activity*), orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman dalam penelitian. Sampel penelitian kualitatif juga bukan disebut sebagai sampel statistik tetapi sebagai sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.⁵⁴

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengambilan sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling*, dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek atau situasi sosial yang diteliti. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah data yang sedikit itu tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka perlu mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data.⁵⁵

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 297-298.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 300.

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti atau diharapkan informasinya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Diantara sumber data yang dapat diteliti di Rumah Kreatif Wadas Kelir adalah sebagai berikut:

1) Pengelola Rumah Kreatif Wadas Kelir

Heru Kurniawan, S.Pd. MA. Sebagai pimpinan di Rumah Kreatif Wadas Kelir, data yang diambil berhubungan dengan sejarah berdirinya rumah kreatif, keterlibatan pengelola dalam kegiatan belajar mengajar di Rumah Kreatif terkait dengan pembelajaran kreatif serta tanggapannya terhadap Manajemen pendidikan kreatif yang dilakukan oleh para relawan dalam kegiatan pembelajaran di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

2) Pengajar dan Pengurus di Rumah Kreatif Wadas Kelir

Para pengajar dan pengurus di Rumah Kreatif Wadas Kelir merupakan mahasiswa yang menjadi relawan di Rumah Kreatif tersebut. Pengurus tersebut mengelola beberapa unit bidang pengembangan di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

3) Peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir

Peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir merupakan anak-anak dari warga sekitar yang belajar bersama-sama berdasarkan sistem pembelajaran kreatif yang telah dikembangkan. Data yang diambil dari peserta didik berhubungan dengan tanggapan dari

peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

b. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah mengenai manajemen pembelajaran kreatif dalam peningkatan kualitas *soft skill* peserta didik. Penelitian ini dilakukan di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto, tepatnya di desa Karang Klesem Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

3. Teknik Penggalian Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya yaitu sebagai berikut.

a. Metode observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Sugiyono, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁵⁶

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik. Kemudian mengenai tanggapan peserta didik terhadap manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* yang dilakukan oleh para pengajar di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 203.

Peneliti mengamati secara langsung dan mendalam tentang manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di rumah kreatif wadas kelir.

b. Metode wawancara

Wawancara dikenal pula dengan istilah *interview* merupakan suatu proses tanya jawab secara lisan, di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengar dengan telinga sendiri dari suaranya.⁵⁷

Metode wawancara dilakukan secara langsung kepada pengelola, pengajar dan peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Peneliti menyediakan beberapa pertanyaan dalam instrumen penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

c. Metode dokumentasi

Dokumentasi sebagaimana pendapat Arikunto berasal dari kata dokumen yang artinya cabang barang-barang tertulis. Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang sumber datanya berupa buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.⁵⁸

Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang keadaan Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto secara umum yang berupa

⁵⁷ Sukandarrumadi, *Metodologi Penelitian; Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Pemula* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), hlm. 88.

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm. 149.

dokumen ataupun arsip-arsip yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan. Dokumen yang akan dicari oleh peneliti adalah dokumen yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran kreatif, dokumentasi kegiatan pembelajaran kreatif, dokumen tentang hasil evaluasi pembelajaran kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) Purwokerto. Dokumen tersebut didapatkan dari dokumentasi RKWK ataupun dokumentasi pribadi melalui observasi langsung.

4. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan dan menganalisa semua hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Penulis akan menggambarkan dan menyelidiki semua hal yang terkait dengan fokus penelitian yang berupa manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto dan kualitas *soft skill* yang dikembangkan dalam peningkatan kompetensi peserta didik.

Analisis yang dipakai oleh penulis adalah model yang dikembangkan Miles dan Huberman. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

a. *Data Reduction* (Reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi

akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan khususnya yang berkaitan dengan manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto dan kualitas *soft skill* yang dikembangkan bagi peserta didik.

b. *Data Display* (Penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori ataupun dengan teks yang bersifat naratif.

Penulis menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk uraian singkat, bagan, ataupun teks naratif tersebut yang berkaitan dengan manajemen pembelajaran kreatif dalam pengembangan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto dan kualitas *soft skill* yang dikembangkan bagi peserta didik.

c. *Conclusion Drawing and Verification*

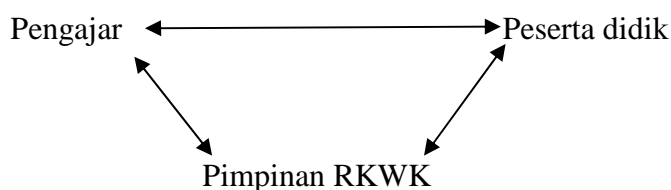
Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap

pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵⁹ Penulis menarik sebuah kesimpulan dan verifikasi setelah menelaah seluruh data, mereduksi data dan penyajian data untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian yang dilakukannya.

5. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat tiga triangulasi yaitu sumber data, teknik pengumpulan data, dan waktu.⁶⁰

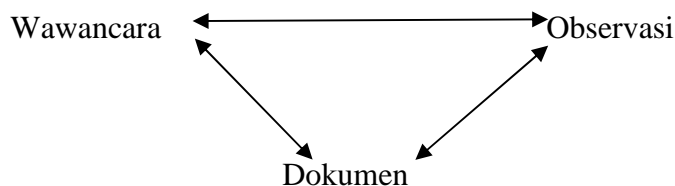
Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, pengecekan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber data dan teknik pengumpulan data. Adapun gambar mengenai kedua teknik triangulasi data yang digunakan yaitu sebagai berikut:



Gbr. 1 Triangulasi dengan tiga sumber data

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 345.

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 372.



Gbr. 2 Triangulasi tiga teknik pengumpulan data.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap tesis ini, dan untuk memudahkan bagi para pembaca dalam memahaminya, maka penulis menyusun tesis ini secara sistematis dengan penjelasan sebagai berikut.

Bab I yaitu Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan.

Bab II Urgensi Manajemen Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatif, Urgensi Pengembangan Kreatifitas Peserta Didik, dan Peran Keluarga, Sekolah dan Masyarakat dalam Pengembangan Kreatifitas.

Bab III Gambaran Umum Rumah Kreatif Wadas Kelir terdiri dari: Sejarah Berdirinya Rumah Kreatif Wadas Kelir, Latar Belakang Berdirinya Rumah Kreatif Wadas Kelir, Letak Geografis, Visi Misi, Susunan Kepengurusan, Keadaan Pendidik dan Peserta Didik dan Profil Unit-Unit Kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

Bab IV yaitu pembahasan hasil penelitian yang meliputi: Implementasi Manajemen Pembelajaran Kreatif, Pengembangan Kualitas *Soft Skill* Peserta Didik, Peningkatan Kualitas *Soft Skill* Peserta Didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

Bab V yaitu Penutup, yang terdiri dari : Kesimpulan dan Saran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi manajemen pembelajaran kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir dilaksanakan dengan tahap-tahap managerial seperti perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi yang di dasarkan pada kebutuhan peserta didik dalam pengembangan *soft skill*. Rumah Kreatif Wadas Kelir juga melibatkan masyarakat dalam sistem managerialnya.
2. Pengembangan kualitas *soft skill* yang dilakukan di Rumah Kreatif Wadas Kelir melalui berbagai aspek diantaranya komunikasi personal, sosial, dan perilaku manajemen diri. Kemampuan *soft skill* tersebut dapat direpresentasikan pada hasil pembelajaran berupa kesadaran diri, manajemen diri, kecerdasan sosial dan manajemen hubungan.
3. Peningkatan kualitas *soft skill* pada peserta didik telah diraih melalui kegiatan kreatifitas yang mengembangkan kualitas *soft skill*. Hasil dari kreatifitas tersebut telah meningkatkan kualitas peserta didik maupun relawan yang meliputi *aptitude traits (hard skill)* dan *non aptitude traits (soft skill)*. Kualitas *hard skill* mampu mendorong peningkatan kualitas *soft skill* peserta didik di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK).

B. Saran

1. Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) sebaiknya membuka desa bimbingan lain dimulai dari desa terdekat agar desa-desa sekitar juga mendapatkan pendidikan kreatif bagi anak-anak. Tujuannya agar kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas dapat terpenuhi.
2. Para relawan atau pimpinan RKWK membuat buku yang membahas tentang manajemen pengolahan pendidikan berbasis masyarakat baik berupa kendala yang dihadapi maupun solusi yang selama ini telah dilakukan. Hal ini bertujuan agar buku tersebut dapat menginspirasi para praktisi pendidikan lain.
3. Mengadakan kunjungan terhadap lembaga-lembaga pendidikan kreatif berbasis masyarakat pada level nasional maupun internasional bagi para relawan dan peserta didik dengan tujuan untuk semakin menambah referensi tentang pendidikan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Chatib, Munif dan Alamsyah Said, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, Bandung: Mizan Pustaka, 2014.
- Chatib, Munif, *Sekolahnya Manusia sekolah Berbasis Multiple Intelegences di Indonesia*, Bandung: Kaifa Learning, 2015.
- Deporter, Bobbi dan Mike Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa Learning, 2016.
- Fakultas Ilmu Pendidikan UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: Grasindo, 2007.
- Gora, Winastwan dkk, *Pakematik Startegi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Fex Media Komputerindo.
- <http://rizkie-library.blogspot.co.id/2015/09/mea-dan-kebijakan-kekenagakerjaan.html>. Pada tanggal 17 Maret 2017 pukul 20.32.
- <http://perahudjogja.blogspot.co.id/2015/09/analisis-alternatif-kebijakan.html>, pada tanggal 17 Maret 2017 pukul 07.30.
- Juliantin, Tite, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*, 2009. Hlm. 4.
- Kurniawan, Heru, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Supardi U.S, *Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika*, Jurnal Formatif 2(3): 248-262.
- Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Kaswan, *101 Soft Skills untuk Mencapai Puncak Kinerja dan Kepemimpinan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Kuspriyanto, Budi dan Sahat Siagian, *Strategi Pembelajaran* Da g: Mizan Pustaka, 2014. *Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Fisika*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.6, No. 2, Oktober 2013.
- Machali, Imam dan Ara Hidayat, *The Handbook of Education Manajement Teori dan Praktek Pengelolaan Sekolah/Madrasah di Indonesia*, Bandung: Pustaka Educa, 2010.

- Marzuki, Saleh, *Pendidikan Non Formal Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan andragogi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Ningsih, Tutuk, *Penerapan Model Pembelajaran Kreatif-Kritis dalam Mata Kuliah Sosiologi Pendidikan*, Jurnal Penelitian vol.8, No. 2, November 2011. Hlm. 237.
- Pidarta, Made, *Manajemen Pendidikan Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Syafaruddin Anzhizah, *Sistem Pengambilan Keputusan Pendidikan*, Grasindo.
- Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003).
- Roosseno, *Jembatan dan Menjembatani*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sukandarrumadi, *Metodologi Penelitian; Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Pemula*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006.
- Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.